

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usman dan Harun adalah dua tokoh pahlawan nasional yang gugur saat menjalankan tugasnya melakukan infiltrasi di wilayah Singapura. Mereka berkorban demi keutuhan dan kedaulatan bangsa, menunjukkan betapa besar rasa nasionalisme mereka terhadap bangsa Indonesia sekalipun harus berkorban nyawa. Nasionalisme ini yang harus dicontoh sebagai penerus Bangsa Indonesia.

Tidak banyak masyarakat Indonesia yang mengetahui kisah Pahlawan Indonesia, Usman dan Harun. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan secara daring dengan kriteria umur 12-27 dan warga negara Indonesia, dari 12 responden yang telah didapatkan dengan usia rata-rata di umur 18-23 tahun, sebanyak 58,3% atau 7 orang tidak mengetahui siapa Usman dan Harun. Padahal kisah mereka sangat mencerminkan sikap Nasionalisme dan Cinta terhadap Tanah Air Indonesia

Rasa nasionalisme dan cinta kepada tanah air sangatlah penting untuk dimiliki oleh setiap individu. Menurut Wulandari, Furnamasari dan Dewi, Indonesia adalah negara yang terdiri dari banyak suku, agama dan ras yang beragam, yang jika tidak ditangani dengan serius akan muncul berbagai konflik, sehingga diperlukan semangat nasionalisme bersama yang menyadarkan bahwa Indonesia adalah milik bersama (Wulandari, dkk., 2021). Namun dewasa ini, kerap kali terjadi peristiwa yang tidak mencerminkan nasionalisme oleh masyarakat Indonesia. Dikutip dari laman Kompas.com, Seorang wanita berinisial RP melakukan pelcehan terhadap lambang negara yaitu Bendera Indonesia dengan merekam dirinya melakukan pemabakaran Bendera Indonesia dengan alasan cintanya yang tidak direstui dengan orang Malaysia (Dewantoro, 2020). Fenomena seperti ini akan semakin bertambah jika tidak dilakukan pencegahan serta edukasi, khususnya Generasi Z yang mana menurut Wulandari, Furnamasari dan Dewi, Generasi Z masih sering lupa jati diri bangsanya sendiri dan

lebih memilih nilai atau pemikiran-pemikiran dari luar yang belum tentu semua itu sesuai dengan nilai-nilai Bangsa Indonesia (Wulandari, dkk. 2021). Generasi Z menjadi sorotan utama karena menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Generasi Z mendominasi komposisi penduduk Indonesia sebanyak 27,94% (Rakhmah, 2021). Dalam artian Generasi Z sudah menjadi mayoritas penduduk Indonesia.

Generasi Z adalah generasi yang lahir pada rentang tahun 1995-2010 dan cenderung memecahkan sebagian besar permasalahan yang mereka dapat melalui kecanggihan teknologi. Di era globalisasi seperti sekarang penting sekali untuk memiliki rasa nasionalisme karena globalisasi bisa mempengaruhi rasa nasionalisme masyarakat Indonesia terutama Generasi Z, hal ini dikarenakan Generasi Z besar dan tumbuh bersama kemajuan teknologi dan globalisasi. Selain itu, menurut Hidayat, Globalisasi telah mengambil peran dalam tergerusnya identitas bangsa (Hidayat, 2015).

Dewasa ini permainan mulai menjalar menuju media yang baru yaitu permainan dalam sebuah wadah *digital* atau biasa disebut *Video Game*. *Video Game* sendiri adalah sebuah permainan yang mana permainan tersebut ditampilkan dalam sebuah layar *video*.

Game dewasa ini semakin digemari oleh masyarakat Indonesia dan semakin banyak masyarakat yang bermain *game* di Indonesia. Menurut Dinni dalam situs databoks.katadata.co.id (2022), Indonesia berdasarkan data dari *We Are Social* menempati peringkat ketiga dunia dalam pengguna internet berusia 16-64 tahun yang bermain *video game*, yaitu sebanyak sebanyak 94,5% per Januari 2022. Hal ini menjadi alasan utama dipilihnya *game* sebagai media yang dipilih untuk perancangan kali ini, karena jumlah penggemar atau penikmat *game* di Indonesia sangatlah banyak. Menurut Gee dalam Hidayat, ada beberapa alasan mengapa *game* sangat digemari, yaitu kepuasan menuntaskan tugas, mengatasi rintangan dan tantangan, hiburan, fnatasi baru, interaksi dengan teman dan keluarga serta rasa keingintahuan (Hidayat,2015). Selain itu, menurut Hidayat dalam Kompas.com, *game* adalah media yang bisa menyampaikan informasi secara efektif (Hidayat, 2013).

Dalam perancangan kali ini, perancang berperan sebagai Desainer Karakter *Game* untuk mendesain karakter yang mengadaptasi Pahlawana Nasional Usman dan Harun. Dengan memanfaatkan media *game* melalui desain karakter, perancang mengharapkan dapat meningkatkan rasa nasionalisme generasi muda terutama Generasi Z di Indonesia yang berdasarkan atau terinspirasi dari perjuangan Pahlawan Indonesia, Usman dan Harun yang rela berkorban untuk Indonesia, di usia yang relatif muda dan cukup relevan dengan pemuda-pemudi Indonesia saat ini.

Perancangan desain karakter ditujukan untuk penggunaan dalam *game* 2D *Side-Scroller* bergenre *Stealth*. Tujuan dari perancangan ini ialah untuk merancang desain karakter yang mengadaptasi tokoh pahlawan Usman dan Harun, yang merupakan pahlawan nasional sebagai inspirasi untuk meningkatkan nilai nasionalisme dalam Generasi Z.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Globalisasi melunturkan rasa Nasionalisme yang dimiliki oleh Generasi Z
2. Perancangan karakter dalam *game* yang bisa memperkenalkan nilai Nasionalisme

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat masyarakat Indonesia khususnya Generasi Z agar sadar akan pentingnya rasa Nasionalisme di era Globalisasi?
2. Bagaimana merancang karakter dalam *game* yang mampu memperkenalkan Usman dan Harun sebagai Pahlawan Indonesia?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Desain karakter yang mampu mengangkat tokoh pahlwan Usman & Harun

1.4.2 Siapa

Untuk Generasi Z dengan rentang usia 18 -23 tahun.

1.4.3 Bagian Mana

Penulis melakukan penelitian tentang sejarah Tokoh Pahlawan Indonesia Usman dan Harun di bagian perancangan Desain Karakter.

1.4.4 Tempat

Perancang memilih wilayah Pulau Jawa sebagai tempat penelitian.

1.4.5 Waktu

Waktu yang ada selama 6 bulan ini akan digunakan untuk pengumpulan materi-materi yang diperlukan untuk perancangan Desain Karakter yang mampu memberi kesan Tokoh Pahlawan Indonesia Usman dan Harun.

1.4.6 Mengapa

Untuk mengajak generasi muda di Indonesia agar menaruh ketertarikan terhadap sejarah, khususnya Sejarah Tokoh Pahlawan Indonesia Usman dan Harun.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari perancangan tugas akhir ini antara lain :

1. Membuat generasi Z ingat akan pentingnya Nasionalisme khususnya di era globalisasi (mengetahui bgmn nasionalisme mempengaruhi gen Z)

2. Merancang desain karakter dalam *game* yang mampu memperkenalkan Usman dan Harun sebagai Pahlawan Indonesia.

1.5.2 Manfaat Perancangan

1.5.2.1 Manfaat Umum

- Masyarakat umum khususnya generasi muda menjadi tertarik dengan sejarah Tokoh Pahlawan Indonesia, Usman dan Harun.
- Meningkatkan minat masyarakat terhadap Sejarah, khususnya Sejarah Indonesia, spesifiknya tentang Tokoh Pahlawan Indonesia, Usman dan Harun.

1.5.2.1 Manfaat Khusus

- Dengan selesainya perancangan ini, perancang berhak lulus dari Telkom University.
- Perancang menjadi semakin teredukasi perihal Sejarah Tokoh Pahlawan Indonesia, Usman dan Harun.
- Perancang menjadi semakin memahami perancangan Desain Karakter yang sesuai dengan target yang ditentukan.

1.6 Metode Perancangan

Dalam perancangan ini, diperlukan penelitian terlebih dahulu terhadap topik yang akan diangkat kedalam perancangan Desain Karakter. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mendukung pengerjaan perancangan Desain Karakter dalam segi Latar Belakang dan Konsep.

1.6.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan perancang gunakan ialah metode penelitian kualitatif. Perancang memilih metode ini karena metode ini sangat sesuai untuk penelitian ini karena perancang akan meneliti objek alamiah. Menurut Sugiyono (2017:9), “Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi.” Jadi sederhananya adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti objek yang natural dan menitik beratkan pada makna dari pada generalisasi.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Perancang melakukan observasi terhadap topik terkait yaitu Tokoh Pahlawan Indoensia Usman dan Harun serta observasi terhadap karya sejenis, yang mana dari kedua target observasi tersebut akan diteliti untuk diterapkan ke dalam aspek perancangan desain karakter.

2. Metode Pengambilan Data Khalayak Sasar

Melakukan wawancara melauai angket kuesioner secara daring ke khalayak sasar yaitu Generasi Z dengan rentang usia 12-27 tahun.

3. Studi Pustaka

Pada perancangan ini, perancang mengambil studi pustaka dari buku dan literasi lainnya untuk mencari teori maupun narasi yang diperlukan dalam perncangan desain karakter *game*.

1.7 Sistematika Perancangan

Dalam perancangan Desain Karakter ini, beberapa tahap yang dilakukan yaitu melakukan riset tentang topik bahasan, lalu melakukan eksplorasi, setelah itu diakhiri dengan tahap visualisasi karya.

Riset adalah tahapan awal dalam perancangan ini, dimulai dengan mencari ide atau gagasan serta konsep, mengumpulkan data-data terhadap objek media, fenomena, *target audience* dari perancangan sampai dengan analisa terhadap karya-karya yang sejenis untuk perancangan yang bersangkutan. Selanjutnya, dilanjutkan dengan eksplorasi dengan cara sketsa visual, dimulai dari eksplorasi warna, elemen visual hingga *textures*. Tahapan eksplorasi ini merupakan proses pra-produksi dalam perancangan.

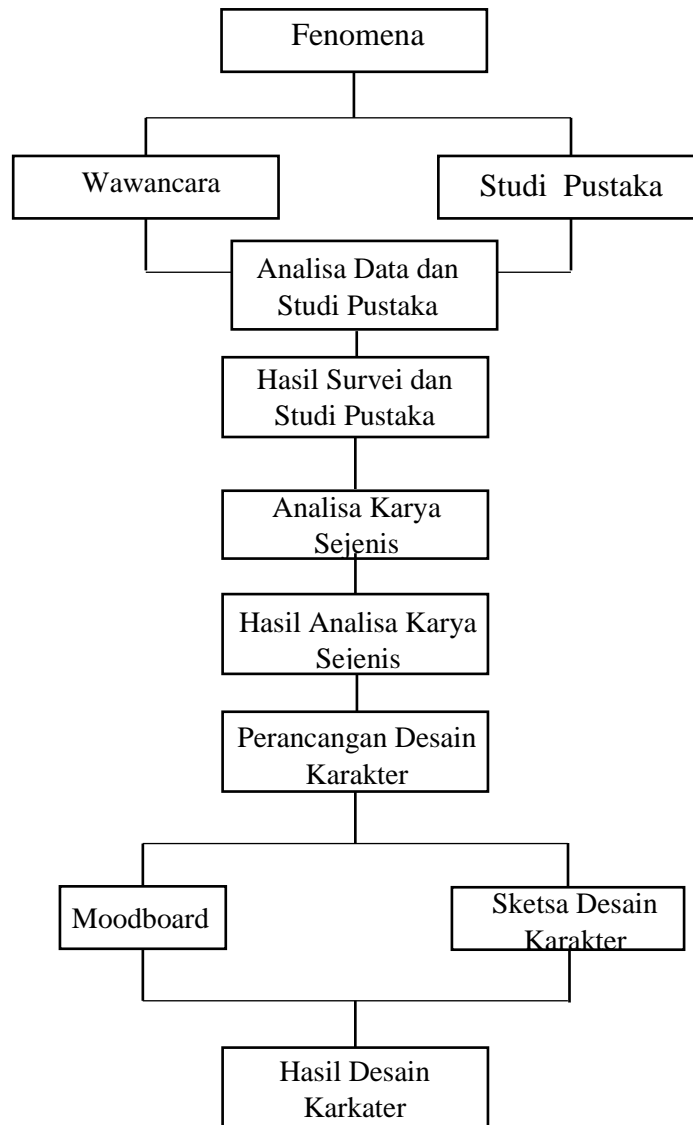
Terakhir yaitu proses visualisasi, adalah lanjutan dari eksplorasi yang telah dilakukan. Hasil dari eksplorasi diterapkan kedalam pengerjaan Desain Karakter. Tahap ini sudah memasuki proses produksi, sehingga sudah tidak bisa diganggu gugat dari pihak manapun karena perancangan Desain Karakter yang berdasarkan pada hasil eksplorasi sudah jelas dan akan terus dilanjutkan hingga pembuatan Desain Karakter selesai dan bisa dijadikan *mockup*. Setelah tahap ini selesai, akan dilanjutkan dengan proses *finishing* untuk benar-benar meyakinkan perancangan ini selesai secara utuh dan sesuai.



Bagan 1.1 Sistematika Perancangan

Sumber : Arsip Pribadi

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.2 Kerangka Perancangan

Sumber: Arsip Pribadi

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi tentang sedikit latar belakang sejarah Usman dan Harun dan minimnya pengetahuan masyarakat mengenai pahalwan tersebut, serta bagaimana globalisasi bisa mengancam rasa nasionalisme generasi Z. Identifikasi masalah berisi tentang masalah yang ditemukan dari latar belakang yang nantinya akan dirumuskan masalahnya, dicari ruang lingkup, tujuan dan manfaat dari perancangan ini yang kemudian ditentukan metode penelitian serta sistematika perancangan desain karakter kali ini.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Landasan pemikiran berupa teori-teori utama dan pendukung yang didapat dari buku-buku teori, dokumen, juga jurnal yang disesuaikan dengan hasil penelitian yang didapatkan. Adapun teori-teori yang diambil berupa: teori tentang Sejarah dimana sejarah adalah peristiwa yang terjadi di masa lalu. Lalu teori *Game*, yaitu sebuah aktivitas yang membutuhkan 1 pemain, aturan-aturan dan memiliki kondisi menang. Kemudian teori pada Warna, yaitu hasil dari penguraian cahaya sehingga menjadi warna. Teori lain yang perancang gunakan adalah teori *Cel-Shading*, secara singkat adalah teknik pewarnaan menggunakan *shading* yang sederhana, Selain itu perancang juga menggunakan teori Desain Karakter untuk mengetahui seperti apa desain karakter itu. Teori lain yang akan digunakan adalah *Lineart* dan *Shapes* yang mana teori ini diperlukan untuk menjelaskan penggunaan garis karakter dan klasifikasi karakter menggunakan shapes. Yang terakhir adalah teori tentang *Body Type* atau bentuk tubuh untuk mengklasifikasi tubuh objek penelitian sehingga karakteristik dan sifat dari objek penelitian bisa diidentifikasi dan diterapkan kedalam perancangan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berupa data analisis terhadap objek yang ingin dirancang, yaitu tokoh atau pahlawan yang terlibat pada Peristiwa Pengeboman *MacDonald House* serta analisis terhadap beberapa karya sejenis dari segi *shape*, warna, dan *Line Art*..Selain itu juga akan dibebankan hasil survei dan wawancara dengan para ahli dan khalayak sasaran untuk melihat ke arah mana perancangan karakter akan dibawa.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep dan hasil perancangan Desain Karakter berisikan konsep, pengembangan-pengembangan yang dilakukan dalam proses perancangan hingga hasil dari perancangan yang sesuai berdasarkan data yang telah dicari, dikumpulkan, dan dianalisis yang kemudian diterapkan ke dalam perncangan desain karakter sehingga sesuai dengan data-data yang sudah diperoleh sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berupa kesimpulan serta saran terhadap data yang sudah dikumpulkan mengenai perancangan Desain Karakter *Game* dalam menggambarkan Tokoh Pahlawan Indonesia Usman dan Harun sebagai referensi visual utama desain karakter yang diminati oleh generasi muda.